

Micro NEWS
Micro NEWS
N° 9
AVRIL 1988
Belgique : 139 FB
Suisse : 5,50 FS
Canada : $6,15
ENQUÊTE
Éditeurs et revendeurs à la question
VIRUS
L'informatique infestée
PIRATAGE
Confession d'un pirate
VIETNAM SUR MICRO
Pas d'accord
SIDA
Logiciel et pilules
BD/MICRO
Bobo et son Papa
M 2843 - 9 - 19,00 F
3792843019000 00090
MICROPROSE
U.S. GOLD
COBRA

ORDINATEURS MSX

CANON V20 MSX1 :	990 F
PHILIPS NMS 8220	
MSX2 sans lecteur de disquettes :	1 750 F
PHILIPS NMS 8245	
MSX2 lecteur de disquettes 720 K : livré avec logiciel EASE : Wordpro, DataBase, Calcform, Charts et Designer +	3 490 F
PHILIPS NMS 8280	
2 drives 720K + souris + digitaliseur d'images intégré + logiciel de traitement d'image :	7 990 F

MONITEURS COULEUR

PHILIPS CM 8801 (300 x 285) :	2 290 F
PHILIPS VS 0080 (600X285) :	2 990 F

MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 :	990 F

LECTEUR DE CASSETTES MSX

PHILIPS VY0030 :	350 F

DISQUETTES PAR 10

5"1/4 MD/1D :	49 F
3"1/2 MF/2DD (135 TPI) :	190 F
CASSETTE C20 :	7 F (11 = 70 F)

IMPRIMANTES MSX

SONY PRNC-41, COULEUR :	990 F
SONY PRNT 24 :	990 F
PHILIPS NMS 1421 :	2 290 F
PHILIPS NMS 1431 :	2 490 F

MUSIQUE

CLAVIER MUSICAL PHILIPS NMS 1160 :	1 190 F
PHILIPS MUSIC MODULE NMS 1205 :	790 F

MANETTES DE JEUX MSX

PHILIPS VU 0001 (1seul bouton de tir)	49 F
CANON VJ-200 :	99 F
JOYPAD SONY JS-33 :	99 F
QUICKSHOT V :	129 F
NMS 1115 PHILIPS (microswitch) :	159 F
JOYBALL (tir auto.) :	190 F
TRACK-BALL CAT :	350 F
SOURIS NEOS MS-10 :	390 F

❋ = Nouveauté

ACCESSOIRES MSX

CABLE HI-FI POUR MUSIC MODULE :	65 F
CABLE MAGNETO :	65 F
KIT D'AZIMUTAGE MAGNETO :	95 F
CABLE IMPRIMANTE :	250 F
ROULEAU PAPIER SBC 431 :	35 F
2 ROULEAUX PAPIER CANON TP-221 :	120 F
RUBAN SBC 427 :	89 F
RUBAN SBC 428 :	110 F
RUBAN SBC 436 :	135 F
RS-232C :	1 190 F
SYNTHETISEUR VOCAL MSX 1 (français) K7/D :	290 F/350 F
PORT RALLONGE SYNTHE VOCAL :	120 F
BOITE RANGEMENT 50 DISQUETTES 3"1/2 :	99 F
TABLETTE GRAPHIQUE PHILIPS NMS 1150 :	1 190 F
EARPHONE (écouteur espion) :	199 F
BRAS ROBOT SV 2000 :	590 F
PRONLONGATEUR PERITEL/PERITEL :	190 F

JEUX EN CASSETTES A 29 F

BACKGAMMON •
BARNSTORMER
BOOM
BUZZ OFF •
EDDIE KIDD JUMP CHALLENGE
FRONT LINE
ICE
MILK RACE
MOON RIDER
PANIQUE
RASTERSCAN
SALVAGE
SCENTIPEDE
SKRAMBLE
SMACK WACKER
SNAKE IT
SOUL OF A ROBOT

• 32 K

JEUX EN CASSETTES A 49 F

CASTLE BLACKSTAR
CHILLER
COLONY
EUROPEAN GAMES
FEUD
FORMULA ONE SIMULATOR
HOPPER
JACKLE & WIDE
JET FIGHTER
KICK IT
KNIGHTIME
LAZY JONES
MAZES UNLIMITED
MOLECULE MAN
NINJA
OCTAGON SQUAD
OH NO
PANEL PANIC
PROFESSIONAL SNOOKER
ROBOT WARS
SPACE WALK
SPEED KING
STORM
STREAKER
TERMINUS
VIDEO POKER
VOIDRUNNER
WINTER OLYMPICS

JEUX EN CASSETTES A 75 F

APEMAN STRIKES AGAIN
BOUNDER
CITY CONNECTION
CRAZY GOLF
CUBIT
D-DAY
DROME
EXERION
FORMATION Z
FUZZBALL
HUMPHREY
ICE KING
INTERNATIONAL KARATÉ
KRAKOUT
MAYHEM
MEANING OF LIFE
OIL'S WELL
PUNCHY
SNAKE RUNNER
SPY STORY
THE HEIST
TIME CURB
TOP ROLLER
TRAILBLAZER
ZORNI

JEUX EN CASSETTES A 95 F

ARCADE FOOTBALL
ARKANOID
ATTACK OF KILLER TOMATOES
BATMAN
BUCK ROGERS •
COSMIC SHOCK ABSORBER
CYBERUN
DEATH WISH 3
DEMONIA
DESOLATOR
EGGY
HEAD OVER HEELS
HOWARD THE DUCK
JACK THE NIPPER 1ou 2
MARTIANOIDS
MASTER OF THE LAMPS
MASTER OF UNIVERS
OCTOPUS
RUNNER
TUER N'EST PAS JOUER
10TH FRAME
THE DIARY OF ADRIAN MOLE
WINTER GAMES
ZAXXON •

• 32 K

CASSETTES PRIX DIVERS

❋ ELITE	120 F
L'AFFAIRE VERA CRUZ	165 F
LA GESTE D'ARTILLAC	190 F
MANDRAGORE	165 F
OMEGA PLANETE INVISIBLE	165 F
❋ TERRAMEX	120 F

Cartouches en exclusivité.
Importation directe du Japon. Quantité limitée.

ARAMO	190 F
BATTLE OF PEGUSS	190 F
CASTLE EXCELLENT	290 F
❋ CROSS BLAIM	290 F
❋ DARWIN 4078	290 F
FANTASM SOLDIER	290 F
FINAL ZONE	190 F
GARYU-O MSX2 - 2 MEGA (avec moniteur)	290 F
HYDLIDE 2 MSX1 - 1 MEGA	290 F
KING KONG 2 MSX2 - 1 MEGA	290 F
KING'S KNIGHT	190 F
L'OISEAU DE FEU MSX2 - 1 MEGA	290 F
MONSTER'S FAIR	190 F
SCRAMBLE FORMATION MSX2 - 2 MEGA	290 F
SUPER TRITORN MSX2 - 1 MEGA	290 F
VAXOL	290 F

COMPILATIONS

COMPILATIONS 4, 5, 6, 7
K7/D : 95 F/120 F

COMPILATION 4
(Scentipede, Boom, Mac Attack, Space Busters)

COMPILATION 5
(Kick It, Hopper, Space Rescue, Oh Shit)

COMPILATION 6
(Ice, Moon Rider, Smack Wacker, Robot Wars)

COMPILATION 7
(Panique, Panel Panic, Snake It, Mazes Unlimited)

KID KIT
(L'héritage, Pyroman, Je compte, Images, Règlement de compte, Solfège, 1 K7 Audio, Stylo, etc...) K7 ou D : 299 F

SUPER SELLERS 1
(Jet Bomber, North Sea Helicopter, The Heist)
K7 : 145 F, D : 175 F

SUPER SELLERS 2
(Drome, Time Curb, Confused)
K7 : 145 F, D : 175 F

* FUN GAME 1 (K7) 49 F
(alpha blaster, stop the express)

* FUN GAME 2 (K7) 49 F
(scentipède, Mac Attack)

* FUN GAME 3 (K7) 49 F
(City connection, formation z)

(kickit, space buster)

* FUN GAME 4 (K7) 120 F
(city connection, Formation Z)

CARTOUCHES A 79 F

BUTAMARU PANTS
MR CHING
STEP UP

CARTOUCHES A 149 F

DUNKSHOT
HOLE IN ONE
ROLLERBALL
SPACE MAZE ATTACK

CARTOUCHES A 169 F

INPECTEUR Z
PLANETE MOBILE

CARTOUCHES A 190 F

ANTARTIC ADVENTURE
ATHLETIC LAND
CIRCUS CHARLIE
COMIC BAKERY
EGGERLAND MYSTERY
HOLE IN ONE PRO
HYPER SPORT 1 ou 2
LODE RUNNER
MAGICAL KID WIZ
MAPPY
MIDNIGHT BROTHERS
MOPIRANGER
RELICS
SKY JAGUAR
SPACE CAMP
SUPER COBRA
TANK BATTALION
TIME PILOT
TOPPLE ZIP
TWIN BEE

CARTOUCHES A 230 F

BILLIARDS
BOSCONIAN
BOXING
DIG DUG
* F1 SPIRIT
FOOTBALL
GALAGA
GALAXIAN
GAMES MASTER
HYPER RALLY
HYPER SPORT 3
KING'S VALLEY
KNIGHTMARE
NEMESIS
NEMESIS 2
PENGUIN ADVENTURE
PING PONG
Q BERT
ROAD FIGHTER
* SALAMANDER
TENNIS
THE GOONIES
THE MAZE OF GALIOUS
YIE AR KUNG FU 2

CARTOUCHES MSX 2

EGGERLAND MYSTERY 2 : (MSX 1 & 2)	230 F
HOLE IN ONE SPECIAL	230 F
METAL GEAR	290 F
SUPER RAMBO SPECIAL	290 F
VAMPIRE KILLER	290 F
* USAS (Mégarom MSX2)	290 F

JEUX AACKOSOFT

cassette : 95 F — disquette : 120 F
cassette $$$: 75 F — disquette $$$: 99 F

ALPHAROID
BEACH HEAD
BOUNCE $$$
BREAK-IN
CHIMA CHIMA
CHOPPER 1 $$$
COME ON PICOT
CONFUSED
COURAGEOUS PERSEUS
CRUSADER
DAWN PATROL
DOTA
EXTERMINATOR $$$
FLIGHT DECK
HAPPY FRET
INCA
JET BOMBER
MACROSS
MR. JAWS $$$
NORTH SEA HELICOPTER $$$
OIL'S WELL $$$
PICO PICO
POLAR STAR
POLICE ACADEMY $$$
PROTECTOR
SAILOR'S DELIGHT $$$
SCIENCE FICTION $$$
SKOOTER
SNAKE
STAR FIGHTER $$$
STAR WARS $$$
THE TRAIN GAME
* THEXDER
ZANAC

JEUX CASSETTES/DISQUETTES PRIX DIVERS

L'HERITAGE	149 F/149 F
ILLUSIONS (D)	190 F
LODE RUNNER (D)	190 F
MACADAM BUMPER	159 F/159 F
MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	190 F/190 F
PYROMAN (D)	190 F
REGATE	149 F/149 F

JEUX DISQUETTES MSX 2

BAD MAX (720 K)	290 F
BREAKER	149 F
CHOPPER 2,	145 F
* CRAFTON & XUNK	190 F
L'AFFAIRE	190 F
HYDLIDE	190 F
INFINI	190 F
LEATHER SKIRTS	190 F
LES PASSAGERS DU VENT	190 F
RAD-X	149 F
RED LIGHTS OF AMSTERDAM	190 F
RENDEZ-VOUS AVEC RAMA	190 F
THUNDERBALL	145 F
T.N.T.	190 F
WORLD GOLF	190 F

JEUX METHODIC SOLUTIONS

K7 : 95 F - D : 120 F

NINJA 2
ALPINE SKI
BATTLE CHOPPER
* FLIGHT DECK 2
HARD BOILED
HYPE
INDY 500
LIFE IN THE FAST LANE
MINER MACHINE
POLICE ACADEMY 2
SPEED BOAT RACER
TT RACER

MUSIQUE

ASTROMUS	190 F
INTRODUCTION A LA MUSIQUE	179 F
MUE (C)	99 F
MUSIX	95 F

EDUCATIFS BASIC

DIALOGUE AVEC UNE SAUTERELLE	99 F
INITIATION AU BASIC 1 OU 2	179 F

EDUCATIFS

ANGLAIS 1 OU 2	195 F
GEOGRAPHIE	99 F
LIRE VITE ET BIEN	99 F
LOGO CARTOUCHE	490 F
LOS GUSANITOS	165 F
MICROPROCESSEUR	99 F
MASTERVOICE WORDSTORE	155 F
MX DISSERT PHASE 1 OU 2	175 F
TEMPO TYPING (D) MSX2	190 F

GRAPHISME

AACKO DRAW & PAINT	95 F/120 F
CHEESE II + SOURIS (D)	590 F
COLOR PACK	99 F
EDDY II (C)	190 F
EDDY II + TRACK BALL (C)	490 F
KATUVU	149 F

MATHS

JE COMPTE (calcul + 4 jeux)	149 F
LE MINOTAURE	160 F
MONKEY ACADEMY (C)	190 F

SIMULATEURS VOL/COMBAT

ACE OF ACES	95 F
SPACE SHUTTLE	95 F
* 747 FLIGHT SIMULATOR	95 F/120 F
SPITFIRE 40	120 F

JEUX DE SOCIETE ET REFLEXION

BACKGAMMON SONY (C)	190 F
BRIDGE NICE IDEAS	250 F/260 F
THE CHESS GAME	95 F/120 F
THE CHESS GAME II (MSX2,3D) (D)	190 F
CONFUSED (puzzle animé)	95 F/120 F
OTHELLO COMPETITION	195 F
SOFT MANAGER (D)	149 F
SCRABBLE (en anglais) (K7)	120 F
ULTRA CHESS (K7)	95 F

* = Nouveauté

☞

UTILITAIRES

AACKO BASE (Disk + K7)	390 F
AACKO TEXT (Disk + K7)	390 F
BILAN PLUS (Comptabilité MSX2) (D)	990 F
MINICALC	199 F
HOME OFFICE TABLEUR (Tableur + Graphismes, en français) (C)	590 F
HOME OFFICE TEXT (Textes + Fichiers + Mailing, en français) (C)	590 F
MX BASE	75 F
MX CALC	75 F
MX FONCTION D	175 F
MX GRAPH	175 F
MX MATH	175 F
MX STAT	175 F
MX STOCK	175 F
MX TELX (D)	590 F
MX TEXT D	175 F
PHITEL	190 F
SOFT CALC (MSX 2) (D)	290 F
SOFT FONCTIONS (MSX 2) (D)	290 F
SOFT GRAPH (MSX 2) (D)	290 F
SOFT STOCK (MSX 2)	320 F
TEX	175 F/195 F
TURBO PASCAL (D)	790 F
TURBO TUTOR (D)	469 F
TURBO DATA BASE (D)	690 F

DYNAMIC PUBLISHER
(Logiciel de mise en page) MSX2 (D) 128K RAM 490 F

LIVRES MSX

INITIATION AU BASIC	118 F
GUIDE DU GRAPHISME	110 F
56 PROGRAMMES	78 F
JEUX D'ACTION	58 F
JEUX EN ASSEMBLEUR	78 F
ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLEUR	78 F
PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE	78 F
TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR	98 F
ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES	98 F
LE LIVRE DU MSX	110 F
LA DECOUVERTE DES MSX	110 F
CLEF POUR MSX	150 F
JEUX D'ACTION, HASARD ET REFLEXION	110 F
INTRODUCTION AU MSX	108 F
GUIDE DU BASIC	128 F
TRUCS ET ASTUCES POUR MSX	149 F
PROGRAMMES POUR MSX	79 F
LE LIVRE DU DISQUE MSX	110 F
PRATIQUE DU MSX2	**185 F**

SEGA

CONSOLE SEGA avec 2 poignées + 1 jeu :	990 F
PISTOLET INTERACTIF avec 3 super jeux de tir :	449 F
LUNETTES 3 D + missile défense 3 D :	549 F
CONTROL STICK (manette)	159 F
KONIX SPEEDKING (manette)	149 F

CARTOUCHES A 169 F
F 16 FIGHTER
MY HERO
TEDDY BOY
GHOST HOUSE
TRANSBOT
SUPER TENNIS
GANGSTER TOWN
GREAT GOLF
PRO WRESTLING
QUARTET
SECRET COMMAND
SHOOTING GALLERY
THE NINJA
WONDER BOY
WORLD SOCCER
ZILLION

CARTOUCHES A 219 F
ACTION FIGHTER
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
ASTRO WARRIOR/PIT POT
BLACK BELT
CHOPLIFTER
ENDURO RACER
FANTASY ZONE

CARTOUCHES A 269 F
MISSILE DEFENSE 3 D
OUT RUN
ROCKY
SPACE HARRIER
ZAXXON 3 D

Pour les envois en Province, utilisez ou recopiez le bon de commande. Afin de réduire les frais d'envoi et d'éviter les erreurs, nous n'acceptons pas les envois en contre-remboursement. N'oubliez donc pas de joindre un chèque à votre commande. N'oubliez pas non plus les frais de port (20 F pour les jeux et accessoires et 90 F pour le matériel) à ajouter au montant de la commande.

Si vous désirez un crédit par correspondance, appelez-nous au téléphone : (1) 43.42.18.54 ou écrivez-nous. Dans les deux cas, précisez le matériel désiré ainsi que le montant de versement comptant (de 10 à 20 % du prix total) et le nombre de mensualités souhaitées. Les crédits en magasin sont immédiatement traités par Minitel.

Tous nos envois logiciels ou matériels sont faits le jour même dès réception de votre courrier. Trois personnes travaillent au service des envois afin que vous, amis de Province, soyez servis presque aussi rapidement que nos amis de Paris, qui ont la chance d'avoir leur caverne d'Ali-Baba MSX à portée de métro !

Pour les logiciels étrangers, nous pratiquons souvent l'importation en direct, c'est pour vous l'assurance d'être le premier servi au meilleur prix.

Nous sommes **le seul magasin en France essentiellement consacré au MSX** et tous nos amis clients ne s'y trompent pas : notre compétence, notre dynamisme et le véritable service que nous offrons sont notre meilleure publicité. Notre volume de vente nous permet de vous proposer **des prix étonnants à longueur d'année sur tout le magasin**, et non pas seulement quelques prix alléchants, habilement positionnés sur des produits d'appel.

Dans la jungle informatique où les prix changent si vite, nous avons toujours mis un point d'honneur lors des baisses de prix (et elles sont fréquentes !) à faire une **réactualisation immédiate de nos prix**. En cas de doute, n'hésitez donc pas à nous appeler pour vérifier un prix. Pour tout problème relatif aux achats par correspondance, contactez BERNARD.

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

Bon de commande

à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom ____________________

Prénom ____________________

Adresse ____________________

____

____

Ville ____________ Code postal ____________

N° tél. ____________________

Marque d'ordinateur MSX ____________________

❑ Je vous commande le matériel suivant : ____________________

____

____

____

Pour un prix de : ____________________

❑ Frais de port jeux, livres et accessoires : 20 F

❑ Frais de port matériel : 90 F

TOTAL ____________________



USAS

Le nouveau chef-d'œuvre de Konami !

Il y a de nombreuses années, le peuple qui vénérait la Déesse Mère Usas, menait une vie saine et prospère. Mais le Dieu de la Guerre, Induras, se moqua de la gentillesse d'Usas et jeta aux quatre vents le puissant joyau de la Déesse...

Deux archéologues, Wit et Cles, ont décidé de rechercher le joyau. Leurs aventures, que vous contrôlez, les mènera dans des endroits aussi étranges que merveilleux, avec des ennemis à combattre et plein de trésors à découvrir !

Il y a cinq ruines à explorer, chacune plus difficile au fur et à mesure de votre progression. Chaque ruine est composée de quatre étapes menant à un tombeau. Il faut terminer toutes les étapes pour pénétrer dans le tombeau.

Avant de commencer une nouvelle étape, vous devez décider quel personnage vous allez utiliser. Les deux personnages possèdent différents attributs en saut et en vitesse, l'idée étant de choisir alternativement Wit et Cles, afin d'utiliser au mieux leurs aptitudes.

Au fur et à mesure de votre exploration, vous serez à même de gagner des pièces de monnaie qui vous serviront à augmenter vos pouvoirs de saut, vitalité et vitesse. Toutefois, le coût des pouvoirs de saut et de vitesse double chaque fois que vous les augmentez.

De nombreux monstres se cachent dans les ruines, allant des vampires et des araignées suceuses de sang, aux mortels calamars et aux squelettes menaçants. Chaque fois qu'ils vous touchent, votre personnage perd un point de vitalité. Lorsque votre vitalité atteint zéro, vous êtes capturé, et vous ne pouvez être libéré que par l'autre personnage, s'il achève son étape. Le jeu se termine si les deux personnages perdent leur vitalité.

A la fin de chaque étape, vous devez battre un démon qui garde l'une des quatre clés qui permettent de pénétrer dans le tombeau. Pour entrer



dans la pièce où il se trouve, il vous faut ressentir la même émotion que lui. Les émotions sont disséminées tout au long du parcours dans de petites boîtes, des signes japonais indiquant l'émotion contenue dans la boîte.

Les émotions que vous pouvez gagner (juste en les touchant) sont la tri-



stesse, le bonheur, l'humour et la colère. Chaque émotion donne également à votre personnage une méthode d'attaque différente. Par exemple, Wit tire un jet de feu lorsqu'il est en colère, ou un tir tri-directionnel lorsqu'il est heureux, tandis que Oles se précipite sur ses adversaires quand il est en colère, ou leur donne des coups quand il est triste ! Vous pouvez pénétrer dans le tombeau lorsque toutes les étapes ont été franchies. Une statue apparaît quand vous vous emparez du joyau et elle ne peut être vaincue qu'en tirant sur les pierres précieuses qui ornent sa tête. Si vous parvenez à la détruire, vous pouvez passer à l'étape suivante. Le graphisme de Usas est excellent et imite brillamment le style des bandes dessinées. Les personnages sont bien animés et très colorés, les fonds sont très réalistes et détaillés. Usas a probablement les meilleurs graphismes qu'on puisse trouver sur le MSX2, avec l'Oiseau de feu et Vampire

Killer. La musique et les effets spéciaux sont très bons. Konami a réussi une compilation d'étonnants morceaux de musique qui créent l'atmosphère adéquate pour ce jeu féérique !
Voici un excellent investissement pour les propriétaires de MSX2 qui vont pouvoir combler leur manque en jouant à Usas pendant des mois !



(Cartouche Konami megarom MSX2).

D.H.



RAMPAGE

Un jeu qui casse des briques



Les versions console de l'Atari ST sont généralement excellentes, il n'est donc pas étonnant que Rampage se révèle comme l'un des meilleurs jeux à ce jour. Vous avez affaire à trois monstres qui s'en prennent à tout le monde.
Ces trois créatures -Lizzie, un lézard surdéveloppé; Georges, une réplique de ce vieux King Kong et Wolfman Ralph- ont mangé un peu trop de hamburgers, et en sont arrivés à un état peu enviable. Ils sont tous visiblement un peu piqués, et ont décidé de passer leur colère sur les bâtiments les plus proches.



Vous pouvez grimper le long des immeubles, taper sur des voitures, et même vous attaquer aux êtres humains pour refaire le plein d'énergie. Il y a également des hélicoptères qui tournent au-dessus de vous et qu'il vous faut soit éviter, soit détruire.
Rampage est d'autant mieux qu'Activision a prévu ce jeu pour trois joueurs. Vous pouvez frapper les autres monstres, les envoyer d'un côté de l'écran à l'autre, les faire tomber des immeubles et vous amuser comme un fou !
Bien que la conception de.Rampage soit relativement simple, les débutants risquent de trouver les systèmes de contrôle un peu difficiles au départ. Il m'arrive encore de sauter alors que je veux donner un coup de poing rapide, ou de donner un coup de poing alors que j'essaye de sauter d'une banque en train de s'écrouler !
L'objectif principal de Rampage est de rester en vie, et de traverser chacune des villes. L'armée veut à tout prix vous arrêter, et chaque balle qui vous touche vous retire un peu d'énergie, ainsi que le fait de tomber d'un immeuble. Si votre énergie tombe à zéro, vous retournez à votre forme humaine d'origine, c'est-à-dire nu, et, en essayant le mieux possible de cacher votre nudité, vous disparaissez piteusement de l'écran : le jeu est fini !
Il y a cinquante niveaux en tout, la ville dans laquelle vous vous trouvez s'affiche après chaque niveau. Le graphisme de Rampage est excellent. Les monstres sont bien dessinés, bien colorés et animés, et très détaillés. Ils ont même une expression un peu folle lorsqu'ils mangent quelqu'un, ou lorsqu'ils tombent d'un immeuble ! Les fonds, quoiqu'un peu ternes, font de l'effet et les autres personnages sont habilement dessinés.
La musique de Rampage est bonne, et les effets sonores excellents. Ils ressemblent beaucoup à la version arcade et sur ce point Rampage dépasse ses concurrents.
Activision mérite une médaille pour cette version élaborée d'un jeu d'arcade classique. Quoique simple, il vous tiendra en haleine pendant des heures. A ne pas manquer !
(Disquette Activision pour ST).

D.H./M.S.

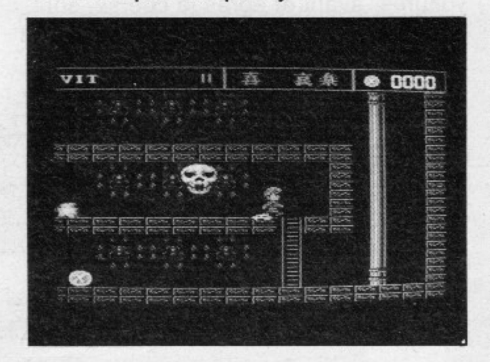






USAS (MSX)

Pendant la présentation, appuyez sur CTRL et sur L, et vous pourrez rentrer les mots de passe suivants qui vous donneront accès aux 4 étapes d'Usas:
1 JUBA RUINS
2 HARAPPA RUINS
3 GANDHARA RUINS
4 MOHENJO DARO
C'est à taper en qwerty !



Usas et ses compères de chez Konami (à insérer ensemble):
Usas + F1 Spirit = option bonheur pour toutes les armes
Usas + Metal Gear = on perd 2 fois moins d'énergie
Usas + Nemesis 2 = en appuyant sur la touche F5, on ne repart pas du début
Usas + Maze of Galious = 100 pièces d'or supplémentaires!

LA SOLUTION DE BILL PALMER OU LES FURIEUX CLIQUAGES DU CLIQUEUR FOU !

Vous vous trouvez au début devant 2 voitures.
Cliquez sur l'icône main et ensuite sur le capot de la voiture bleue.
Vous fouillez le moteur.
Cliquez sur l'icône œil et dans le moteur. Vous trouvez une bombe ! Cliquez sur la flèche du bas 2 fois.
Cliquez sur main et sur la poubelle et la boîte aux lettres.
Vous trouvez la salade et le journal. Recliquez sur main et ensuite sur les 2 objets trouvés. Cliquez sur main et sur la poignée de la porte.
Cliquez main et la poche du manteau, cliquez ensuite sûr les livres. Recliquez sur main et sur la carte et le livre.
Cliquez sur la flèche du haut, ensuite sur main et sous la malle. Puis sur main, sur tous les objets trouvés, sur la flèche du bas 4 fois, sur main et sur la boîte à gants, sur main et sur le briquet, sur main et sur la clé.
Cliquez sur la flèche du haut, sur main, sur la carte, sur main, sur le billet, sur main, sur le passeport, sur la flèche à droite, sur la flèche du bas, sur la flèche à droite, sur bouche, sur le noir, sur la flèche du bas, sur la flèche du haut, sur main et sur le livre, sur la salade, sur la flèche à gauche, sur la flèche du haut, sur main et sur signal d'alarme, sur la fenêtre, sur la flèche à gauche 2 fois, sur main et sur la souris mécanique, sur main et sur la machette, sur main, sur les brindilles, sur la flèche à droite, sur la flèche du haut, sur main et sur la roche, sur la flèche du haut, sur main et sur le rocher, sur la flèche du bas 2 fois, sur main et sur l'homme, sur main et sur la photo, sur main et sur la roche, sur la flèche du haut,sur la flèche à gauche, sur main et sur la photo, sur la flèche à gauche, sur la flèche de droite, sur œil et sur la serrure 6 fois, sur la flèche du haut, sur main et la porte, sur main et sur l'armoire (partout), sur main et sur la mitraillette, sur l'appeau, sur la flèche de gauche 2 fois, sur les brindilles, sur main et sur le briquet, sur la flèche de droite, sur la flèche du bas 2 fois, sur la flèche du haut, sur bouche et sur l'appeau, sur main, sur main et sur mitraillette, sur la flèche en haut, sur le drapeau, sur main et sur la main de Bill, sur l'interrupteur, sur la flèche à gauche, sur main et sur le tiroir, sur main et sur le pistolet, sur bouche et sur le micro, sur main et sur le pistolet, sur main et sur le bouton orange, sur le bouton marron et... C'EST GAGNÉ !
(Disquette Arcan pour Atari ST).

L'OISEAU DE FEU (MSX)

Pendant le jeu si vous appuyez sur la touche F1, vous obtiendrez la pause. Si ensuite vous appuyez 2 fois sur la touche EFE en laissant une petite pause entre les deux, vous pourrez rentrer les codes suivants qui vous donneront ces cadeaux merveilleux :

KINOOOIHITODANE: 17 carrés secrets
SUPERBALL: 6 ronds secrets
ULTRABOX: 9 boîtes
TURBO: 3 chaussures
HOIHOIHOINOHOI: 1 carton rond
KOKOWADOKO: 6 cartes
DOKODEMOMAP: 6 rouleaux
HAYAME: 3 coccinelles
FULLITEMDAYOON: 6 # objets
METALSLAVE: 200 plumes (Spécial Line Renaud)
AUTOSHOT: tir automatique
GAOOOOOOOOOOH: 12 vies
HANEYOKAGAYAKE: ?
ENDDEMOGAMITAINA: demo de la fin !



Le mois prochain: invincibilité totale et vies infinies!
(Qu'est-ce qu'on vous gâte!...)
Pour sauvegarder une partie, taper sur F1 puis sur la touche EFE. Vous obtiendrez un mot de passe qu'il faudra noter. Vous le taperez ultérieurement après de nouveau F1, puis 2 fois la touche EFE (encore elle!).

GAUNTLET (MSX)

Pour charger ce jeu et le faire fonctionner correctement, c'est-à-dire en voyant les personnages, taper BLOAD"CAS:", R au lieu du RUN"CAS:" indiqué dans la notice. Cela fonctionne pour certaines versions seulement.



BIDOULLE SUR MSX

MM. Abdessadek Tiknioulne & Achour Hamitouche
de l'Université Paris-Nord

UTILISATION DU MINITEL COMME MONITEUR MSX

Utiliser le minitel comme moniteur pour des micro-ordinateurs MSX est une chose aisée et permet de rendre un grand service. Cela peut se faire à l'aide du logiciel intitulé ECRAN.COM.
Pour le faire fonctionner :
- connecter d'abord votre MSX1 ou MSX2 au minitel par le même cordon décrit précédemment ;
- initialiser le système ;
- tper ECRAN puis return.

Votre minitel devient alors le moniteur de votre MSX. Vous pouvez donc travailler soit sous DOS, soit sous Basic.
Ce logiciel comme vous le constatez, vous permet d'acquérir un moniteur gratuit pour votre MSX tout en possédant les mêmes caractéristiques essentielles des moniteurs existants qui, dans la plupart des cas coûtent plus chers que votre unité centrale.
Pour l'instant ce logiciel fonctionne en mode 40 (texte). En Basic, vous risquez d'avoir des surprises, qui seront évitées dans la prochaine version.
N.B. : créer un fichier AUTOEXEC.BAT qui contiendra le nom ECRAN, cela permet de lancer automatiquement le programme et de visualiser à l'écran l'indicatif du DOS.

```
10 '*********************************
20 '*                               *
30 '* UTILISATION DU MINITEL        *
   *    COMME MONITEUR MSX         *
40 '*                               *
50 '* COPYRIGHT (C) Mrs TIKNIOUINE*
   *       & HAMITOUCHE *          *
60 '*                               *
70 '*********************************
80 '
100 OPEN"ECRAN.COM"FOROUTPUTAS#1
110 FORI=1TO384
120 READD$:PRINT#1,CHR$(VAL("&H"+D$));
130 NEXT
201 DATA21,4A,01,11,75,F9,01,E5,00,ED,B0
,F3,3E,C3,32,A4,FD,21,75,F9,22,A5,FD,21,
9A,FD,11,55,FA,01,05,00,ED,B0,3E,C3,32,9
A,FD,21,3D,FA,22,9B,FD,3E,0F,D3,A0,3E,10
,D3,A1,21,3D,01,CD,D6,F9,FB,C9,07,1B,39
202 DATA7F,07,07,11,0C,1B,3A,69,43,00,F3
,FE,01,CA,2B,FA,FE,7F,30,41,CD,84,F9,18,
3A,CB,BF,A7,EA,8C,F9,CB,FF,F3,F5,3E,0F,D
3,A0,AF,CD,A6,F9,F1,06,08,0F,CD,A6,F9,05
,C2,99,F9,37,CD,A6,F9,C9,F5,2E,B2,DA,B0
203 DATAF9,3E,00,18,04,3E,10,18,00,D3,A1
,2D,C2,B6,F9,F1,00,00,C9,FB,C9,21,F7,F9,
06,0A,BE,28,08,23,23,23,23,23,10,F6,C9,2
3,CD,D6,F9,18,20,7E,A7,C8,E5,CD,84,F9,CD
,E2,F9,18,0F,DB,AA,E6,F0,F6,07,D3,AA,DB
204 DATAA9,E6,04,C0,37,C9,E1,23,D8,18,E0
,C9,82,19,42,65,00,88,19,43,65,00,8A,19,
41,65,00,85,19,41,61,00,87,19,4B,63,00,9
7,19,41,75,00,1E,1B,5B,41,00,1F,1B,5B,42
,00,1C,1B,5B,43,00,1D,1B,5B,44,00,00,00
205 DATA21,55,FA,11,9A,FD,01,05,00,ED,B0
,21,A4,FD,36,C9,FB,C9,33,33,CD,55,FA,DB,
99,A7,F2,02,0D,CD,9F,FD,2A,9E,FC,23,22,9
E,FC,C3,E1,0C,00,00,00,00,00,00,FF,FF,00
,00,FF,FF,00,00,FF,FF,00,00,FF,FF,00,00
206 DATAFF,FF,00,00,FF,FF,00,00,FF,FF,00
,00,FF,FF,00,00,FF,FF,00,00,FF,FF,00,00,
FF,FF,00,00,FF,FF,00,00,FF,FF,00,00,FF,F
F,00,00,FF,FF,00,00,FF,FF,00,00,FF,FF,00
,00,FF,FF,00,00,FF,FF,00,00,FF,FF,00,00
207 END
```

SAUVEGARDE DE PAGES ÉCRAN MINITEL SUR DISQUE

Les services offerts actuellement par le Minitel sont très nombreux et diversifiés. Consulter un service pour obtenir l'information voulue revient à consulter plusieurs pages (arborescence des menus). Cela demande beaucoup de temps et comme la consultation sur minitel est facturée à la minute, cela peut coûter cher.
Le moyen de gagner du temps, donc de l'argent, est de récupérer ces informations désirées sur disquette et de les revisualiser sur le moniteur de votre ordinateur autant de fois qu'on le veut.
Pour cela le logiciel MINECRAN fera l'affaire en connectant le minitel à votre ordinateur MSX par le cordon décrit ci-dessous.
Mode d'emploi :
- initialisation du système : taper MINECRAN puis return
- ---> message : mettre le minitel ON (en fonction)
- <--- choisir la page voulue sur minitel
- ---> message : donnez le nom de fichier
- <--- réponse : nom-de-fichier puis return

exemple : PAGE puis return.
Votre page écran minitel sera alors copiée sur disque sous le nom-de-fichier ("PAGE") que vous avez choisi.
Pour récupérer votre page sauvegardée, tapez :
A>TYPE nom-de-fichier puis return
Exemple: A>TYPE PAGE puis return
Vous pouvez recommencer l'opération pour une suite éventuelle de pages écran minitel en changeant pour chaque page le nom-de-fichier à sauvegarder, ceci afin d'éviter l'écrasement de la page précédente.
Exemple : PAGE1, PAGE2...
Le cordon nécessaire à ce montage est le même que celui décrit dans Micro News n°8 sauf qu'il faut souder le fil connecté à la pinch 8 sur la pinch 6.

```
10 '*************************************
20 '*                                   *
30 '* SAUVEGARDE DE PAGES ECRAN         *
   *      MINITEL  SUR DISQUE          *
40 '*                                   *
50 '*COPYRIGHT (C) Mrs A.HAMITOUCHE *
   *       & A. TIKNIOUINE             *
60 '*                                   *
70 '*************************************
80 '
100 OPEN"TMINECR.COM"FOROUTPUTAS#1
110 FORI=1TO896
120 READD$:PRINT#1,CHR$(VAL("&H"+D$));
130 NEXT
201 DATACD,46,01,CD,6A,01,CD,81,01,11,7E
,03,CD,4D,03,21,75,03,CD,82,02,CD,52,02,
FB,11,96,03,CD,4D,03,CD,3D,02,CD,45,03,F
E,1B,28,09,CB,AF,FE,50,CA,D9,02,18,E6,F3
,21,0C,FA,11,9A,FD,01,05,00,ED,B0,FB,CD
202 DATA3D,02,CD,5D,03,C9,21,3E,04,11,F5
,F9,01,17,00,ED,B0,F3,21,9A,FD,11,0C,FA,
01,05,00,ED,B0,3E,C3,32,9A,FD,21,F5,F9,2
2,9B,FD,FB,C9,F3,3E,07,D3,A0,DB,A2,CB,FF
,CB,B7,D3,A1,3E,0F,D3,A0,3E,10,D3,A1,FB
203 DATAC9,21,3D,04,06,25,AF,77,23,10,FC
,21,3E,04,06,0B,3E,20,77,23,10,FC,11,BA,
03,CD,4D,03,11,1F,F5,3E,0F,12,CD,51,03,2
1,20,F5,AF,BE,CA,F1,01,11,3D,04,23,23,7E
,FE,3A,20,0B,2B,7E,CD,FA,01,D6,40,12,23
204 DATA23,23,13,2B,CD,E4,01,4F,3E,08,B8
,38,24,79,FE,0D,28,3E,FE,2E,20,1B,23,11,
46,04,CD,E4,01,3E,03,B8,38,0F,18,2C,06,0
0,7E,CD,FA,01,D8,12,04,23,13,18,F5,11,15
,04,CD,4D,03,C3,81,01,FE,61,38,06,FE,7B
205 DATA30,02,D6,20,FE,30,38,06,FE,5B,30
,02,A7,C9,37,C9,CD,59,03,A7,28,0A,CD,61,
03,21,80,00,22,4B,04,C9,11,1E,04,CD,4D,0
3,CD,45,03,CD,FA,01,38,F2,FE,4F,28,06,FE
,4E,20,EA,18,DE,CD,69,03,18,DC,AF,32,A7
206 DATAFC,CD,55,03,A7,C8,CD,45,03,18,F6
,CD,52,02,D8,CB,BF,C9,F3,3E,0E,D3,A0,CD,
CA,02,D8,DB,A2,0F,38,F7,1E,16,CD,79,02,0
6,08,1E,2C,CD,79,02,DB,A2,0F,CB,19,05,C2
,67,02,79,A7,1E,16,E3,E3,00,00,1D,C2,79
207 DATA02,C9,7E,A7,C8,E5,CD,8E,02,E1,23
,D8,18,F4,CB,BF,A7,EA,96,02,CB,FF,F3,F5,
3E,0F,D3,A0,AF,CD,B2,02,F1,06,08,0F,CD,B
2,02,05,C2,A3,02,37,CD,B2,02,C3,CA,02,F5
,2E,B2,DA,BC,02,3E,00,18,04,3E,10,18,00
208 DATAD3,A1,2D,C2,C2,02,F1,00,00,C9,DB
,AA,E6,F0,F6,07,D3,AA,DB,A9,E6,04,C0,37,
C9,CD,13,03,AF,32,3C,04,21,79,03,CD,82,0
2,DA,18,01,21,6D,04,CD,4B,02,DA,18,01,FE
,13,CA,FF,02,FE,08,28,F1,77,23,18,ED,CD
209 DATA4B,02,FE,5C,20,E6,3A,3C,04,3C,32
,3C,04,FE,02,28,11,18,D9,21,6D,04,01,10,
04,36,20,23,0B,78,B1,20,F8,C9,06,09,2B,3
6,20,10,FB,11,75,04,ED,52,CB,15,CB,14,7D
,A7,28,01,24,6C,26,00,E5,CD,65,03,E1,CD
210 DATA6D,03,C3,18,01,0E,01,18,29,0E,02
,18,25,0E,09,18,21,0E,0A,18,1D,0E,0B,18,
19,0E,0F,18,12,0E,10,18,0E,0E,16,18,0A,0
E,1A,18,09,0E,23,18,02,0E,26,11,3D,04,C3
,05,00,1B,39,70,00,1B,3A,7C,6A,00,0D,0A
211 DATA4D,65,74,74,72,65,20,4D,49,4E,49
,54,45,4C,20,4F,4E,20,2E,2E,2E,24,0D,0A,
50,61,67,65,20,4D,49,4E,49,54,45,4C,28,5
0,29,20,6F,75,20,41,62,61,6E,64,6F,6E,28
,45,53,43,29,3F,3F,24,0D,0A,54,52,41,4E
212 DATA53,46,45,52,54,20,64,27,45,63,72
,61,6E,2D,54,65,78,74,65,20,64,65,20,4D,
49,4E,49,54,45,4C,20,73,75,72,20,44,49,5
3,4B,20,50,61,72,20,48,41,4D,49,54,4F,55
,43,48,45,20,26,20,54,49,4B,4E,49,4F,55
213 DATA49,4E,45,0A,0D,4E,6F,6D,20,64,75
,20,46,69,63,68,69,65,72,3F,24,0D,0A,45,
72,72,65,75,72,24,0D,0A,47,61,72,64,65,7
2,20,63,6F,6E,74,65,6E,75,20,61,6E,63,69
,65,6E,28,4F,2F,4E,29,3F,24,00,00,E1,CD
214 DATA0C,FA,DB,99,A7,F2,02,0D,CD,9F,FD
,2A,9E,FC,23,22,9E,FC,C3,E1,0C,00,00,00,
FF,FF,00,00,FF,FF,00,00,FF,FF,00,00,FF,F
F,00,00,FF,FF,00,00,FF,FF,00,00,FF,FF,00
,00,FF,FF,00,00,FF,FF,00,00,FF,FF,00,00
215 END
```



CONVERSION DE FICHIERS EXÉCUTABLES *.COM EN FICHIERS *.BAS

Ce programme est très facile à utiliser. Il suffit tout simplement de taper sur le clavier COMBAS suivi du nom de fichier exécutable.

Exemple :

A>COMBAS FICH.COM puis return

On obtient alors un fichier FICH.BAS que l'on pourra charger en mémoire à l'aide de LOAD (Basic).

- Basic
- load "FICH.BAS"
- list

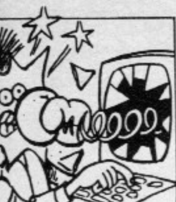
Après list, on constate qu'on obtient 4 lignes basic et le reste du programme comme data.

```
100 OPEN "FICH.COM" FOR OUTPUT AS #1
110 FOR I=1 TO 384
120 READ D0:PRINT #1, CHR$(VAL("&H"+D$));
130 NEXT 201 DATA, 21,4A,01,11,...
202 DATA ...
```

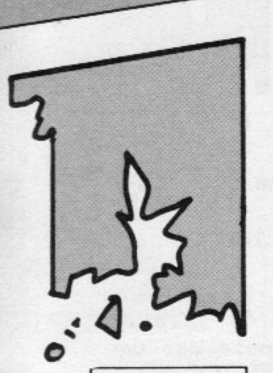
Ce programme permet de récupérer des fichiers exécutables (avec l'extension .COM) en basic sans avoir besoin d'utiliser l'éditeur de texte de l'assembleur.




```
10 '**********************************
20 '*                                *
30 '* PROGRAMME DE CONVERSION DE     *
 *   FICHIERS *.COM EN *.BAS     *
40 '*                                *
50 '* COPYRIGHT (C) Mrs HAMITOUCHE *
 *        & TIKNIOUINE          *
60 '*                                *
70 '**********************************
80 OPEN"COMBAS.ÇOM"FOROUTPUTAS#1
90 FORI=1TO640
100 READD$:PRINT#1,CHR$(VAL("&H"+D$));
110 NEXT
120 DATA21,B6,02,11,65,00,01,03,00,ED,B0
,11,5C,00,0E,0F,CD,05,00,3C,30,0B,11,BC,
02,0E,09,CD,05,00,C3,00,00,2A,6C,00,22,B
2,02,7C,B5,28,EB,21,00,00,22,7C,00,22,7E
,00,21,5C,00,11,2A,03,01,24,00,ED,B0,21
130 DATAB9,02,11,33,03,01,03,00,ED,B0,I1
,2A,03,0E,16,CD,05,00,3C,38,C1,21,C3,02,
11,4E,03,01,09,00,ED,B0,21,5D,00,D5,E5,0
6,08,7E,FE,20,28,03,23,10,F8,D1,D5,AF,ED
,52,44,4D,E1,D1,ED,B0,21,CC,02,01,20,00
140 DATAED,B0,D5,2A,6C,00,CD,7E,02,D1,ED
,B0,21,EC,02,01,32,00,ED,B0,CD,DB,01,38,
02,18,F9,CD,67,02,21,23,03,01,07,00,ED,B
0,21,4E,03,22,B4,02,2A,B4,02,CD,61,02,30
,1E,D5,E5,11,80,00,19,22,B4,02,D1,0E,1A
150 DATACD,05,00,11,2A,03,0E,15,CD,05,00
,B7,C2,16,01,D1,18,DA,11,2A,03,0E,10,CD,
05,00,C9,2A,B2,02,7C,B5,20,02,37,C9,D5,1
1,80,00,0E,1A,CD,05,00,11,5C,00,0E,14,CD
,05,00,D1,3C,D8,D5,11,80,00,2A,B2,02,CD
160 DATA61,02,30,06,EB,21,00,00,18,03,AF
,ED,52,22,B2,02,43,D1,21,80,00,CD,1A,02,
AF,C9,C5,E5,CD,67,02,21,1E,03,01,05,00,E
D,B0,E1,C1,18,1A,7D,FE,C0,20,11,E5,C5,CD
,67,02,21,1E,03,01,05,00,ED,B0,C1,E1,18
170 DATA04,3E,2C,12,13,7E,F5,1F,1F,1F,1F
,CD,56,02,F1,CD,56,02,23,10,D6,C9,E6,0F,
C6,90,27,CE,40,27,12,13,C9,7C,92,C0,7D,9
3,C9,3E,0D,12,13,3E,0A,12,13,D5,2A,B0,02
,23,22,B0,02,CD,7E,02,D1,ED,B0,C9,22,F8
180 DATAF7,3E,02,32,63,F6,3A,C1,FC,21,00
,50,CD,24,00,FD,2A,C0,FC,DD,21,25,34,CD,
1C,00,23,EB,AF,ED,52,44,4D,D5,C5,3A,42,F
3,21,00,50,CD,24,00,C1,E1,C9,C9,C8,00,00
,00,00,00,43,4F,4D,42,41,53,45,72,72,65
190 DATA75,72,24,31,30,30,20,4F,50,45,4E
,22,2E,43,4F,4D,22,46,4F,52,4F,55,54,50,
55,54,41,53,23,31,0D,0A,31,31,30,20,46,4
F,52,49,3D,31,54,4F,0D,0A,31,32,30,20,52
,45,41,44,44,24,3A,50,52,49,4E,54,23,31
200 DATA2C,43,48,52,24,28,56,41,4C,28,22
,26,48,22,2B,44,24,29,29,3B,0D,0A,31,33,
30,20,4E,45,58,54,20,44,41,54,41,20,45,4
E,44,0D,0A,1A,00,00,00,00,00,00,FF,FF,FF
,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
210 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF,FF,FF,FF,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00,FF,FF,FF,FF,FF,F
F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
220 END
```



Z 80 L'ASSEMBLEUR FACILE
(4e partie : l'organisation de la mémoire)



Nous avons indiqué récemment que la directive d'assemblage ORG permet de situer l'endroit précis de la mémoire à partir duquel un programme doit s'implanter.

ENTRE NOUS, mettez le où vous voulez pourvu que ce soit dans la RAM et sans supprimer la table de communication par exemple. Pour autant, tout a-t-il été dit sur l'organisation de la mémoire ? Il faut ici retrouver notre virginité intellectuelle et oublier Basic. Ce langage évolué prête constamment main forte au programmeur et lui donne de désastreuses habitudes. Vous voulez une zone de stockage, A1 ou A1$? Faites comme si A1 ou A1$ étaient déjà définis, localisés. Moi, Basic, je prends à mon compte la gestion de ces zones, et d'ailleurs je les promène à ma guise du haut au bas de la mémoire, comme vous pouvez le voir par l'instruction VARPTR. Bien entendu il me faut du temps pour retrouver ces zones, les déplacer, mais on n'a rien sans rien !
En assembleur, les choses vont bien différemment.
Dans tous les cas vous localisez très précisément vos zones de stockage dans des cases mémoire précises, à des adresses précises. Prenons un premier cas de figure, le plus simple.
On peut concevoir que vous envisagiez d'implanter votre programme en 9000H (ORG 9000H) en réservant au stockage les octets situés entre 8800H et 8FFFH.
Voyez que déjà nous parlons d'un secteur bien précis de la mémoire. Il faut vous assurer que rien ne viendra brouiller le contenu de ces octets, aucun Mister Basic ne le faisant à votre place.
Si votre module assembleur doit s'intégrer à un programme Basic par USER, l'instruction CLEAR n, &H8800 fera l'affaire. Si vous êtes exclusivement en langage machine, vous ne risquez rien, tout au moins dans la plage 8800H à 8FFFH.

Vient ensuite une autre précaution : les octets entre 8800H et 8FFFH peuvent contenir et contiennent même certainement des valeurs parasites. Si vous avez la certitude que dans tous les cas vous allez d'abord écrire ces octets avant de les lire, laissez les choses en l'état. Vous découvrirez cependant par la suite des instructions de manipulation des cases mémoire qui font que vous auriez intérêt à tout trouver à 0. Et puis, en cours de route, vous pouvez oublier la règle que vous vous êtes fixé : écrire d'abord. Voici donc une petite boucle qui met tout ce beau monde à 0 (il y a plus sophistiqué, mais patience).

```
      LD BC,0800H     : BC, compteur de
                      : boucle à 800H
      LD HL,8800H     : HL, pointeur, sur
                      :  8800H
P1    XOR A           : met A, accumulateur
                      :  à 0
      LD (HL),A       : transfère le contenu
                      : de A dans l'adresse
                      : pointée par HL
      INC HL          : déplace HL d'un
                      :  octet
      DEC BC          : décrémente BC
      LD A,B
      OR C
      JR NZ,P1
```

Cette petite boucle apporte plusieurs notions nouvelles que nous préciserons plus bas. Remarquez surtout l'endroit précis du point de bouclage, P1. En effet vous savez déjà que A est utilisé plus bas pour tester la fin de boucle, et donc perd sa valeur. Il faut bien, à chaque itération, remettre A à 0, au niveau de P1.
Vous avez maintenant 900H octets à votre disposition, contenant tous la valeur 0. Vous pouvez par la suite les adresser en physique, 8800H, 8802H, etc.
Basic ne vous a guère habitué à prendre des gants vis à vis des zones de stockage. Tout juste si dans telle application vous avez défini quelques entiers en % pour ménager la mémoire. Quant aux zones en $, vogue la galère !
En assembleur , vous ne perdrez pas un seul octet. Vous arrêterez très précisément les longueurs qui vous sont nécessaires, sans possibilité pour vous d'empiéter.
Concrètement, pour vos débuts, vous aurez besoin :
de zones à 1 octet pour ranger le contenu d'un registre,
de zones à 2 octets pour ranger le contenu d'une paire,
de zones plus longues pour vos données alphanumériques, à raison d'un octet par caractère.
Qu'est-ce qui distinguera les zones ainsi définies les unes des autres ? Rien, absolument et désespérément rien !
Vous avez une suite d'octets qui ne sont séparés ou répertoriés par aucune indication d'aucune sorte. Tout se tient dans votre tête et uniquement là.
C'est si vrai que, prenant un octet quelconque et constatant qu'il contient, mettons la valeur 41H, nous ne pouvons pas dire à priori :
s'il s'agit de la valeur absolue 65 en décimal,
s'il s'agit d'une valeur faisant partie d'un groupe,
s'il s'agit de la codification ASCII de la lettre A,
s'il s'agit de l'instruction LD B,C : transférer C dans B.
Cette ambiguité va nous obliger en particulier à prendre une précaution précise chaque fois que nous logerons une zone de stockage à l'intérieur de notre programme : il faut que le



programme enjambe ces zones par JR ou JP, ou encore qu'elles soient judicieusement placées entre deux sous-programmes, là où le programme ne "passe" jamais. A défaut le programme entre intempestivement dans les zones de stockage et bien entendu plus personne ne répond plus de rien. Dans un même ordre d'idées, si je me trompe de case en lecture, et que je lis 41H qui représente la valeur ASCII de A alors que je crois lire tout autre chose, par exemple la valeur d'un compteur, personne ne signalera l'ambiguité et, de nouveau, tout peut arriver au programme.
Ne levez pas les bras au ciel pour autant ! C'est à dessein que pour nos premiers essais j'ai logé les zones hors du programme. De cette manière nous sommes déjà garantis contre la confusion instructions-données. Ensuite pour ne pas vous perdre dans le détail des adresses faites appel aux équivalences :

```
CPT1 EQU 8800H    ou bien    CPT1 EQU 8800H
CPT2 EQU 8801H               CPT2 EQU CPT1+1
CPT3 EQU 8803H               CPT3 EQU CPT2+2
TXT1 EQU 8804H               TXT1 EQU CPT3+1
TXT2 EQU 880AH               TXT2 EQU TXT1+6
```

Etc.

Voyons à présent comment définir des zones à l'intérieur du programme. La terminologie change quelque peu d'un programme d'assemblage à l'autre, pour un résultat identique. Vous pouvez placer ces instructions n'importe où dans votre programme si vous tenez compte des restrictions énoncées plus haut.
Étiquette DEFB n : réserve 1 octet initialisé à n
Étiquette DEFB 'A' : réserve 1 octet initialisé à A ASCII (41H)
Étiquette DEFW nn : réserve 2 octets initialisés à nn
Étiquette DEFS nn : réserve un bloc de nn octets
Étiquette DEFM 'ABCD' : réserve un bloc aussi long que la chaîne 'ABCD' et l'initialise à 'ABCD' ASCII
Étiquette n'est évidemment pas obligatoire, mais vous en aurez besoin pour l'adressage.
Puisque nous voilà au fait de la réservation de zones, commençons à nous pencher sur le problème de l'écriture et de la lecture de ces zones.
Certains assembleurs connaissent une notion très explicite de pointeurs qu'il convient de diriger vers la zone à lire ou à écrire avant de passer à l'opération elle-même. Ces pointeurs ne servent alors qu'à cette tâche spécifique : pointer.
En assembleur Z80 ce genre de pointeur n'existe pas. Ce sont nos vieilles connaissance, HL, DE, BC et tout spécialement HL, qui vont faire office de pointeurs. HL vient d'ailleurs de High Low, que l'on retrouve dans "adresse partie Haute, adresse partie Basse". Deux autres compères s'ajoutent à la liste : les registres d'index IV et IX.
En assembleur Z80, pour pointer une zone, on charge l'adresse de cette zone dans un registre double.
Différentes formules pratiques existent, qui reviennent toutes à réaliser finalement un LD HL,nn,-nn étant l'adresse.

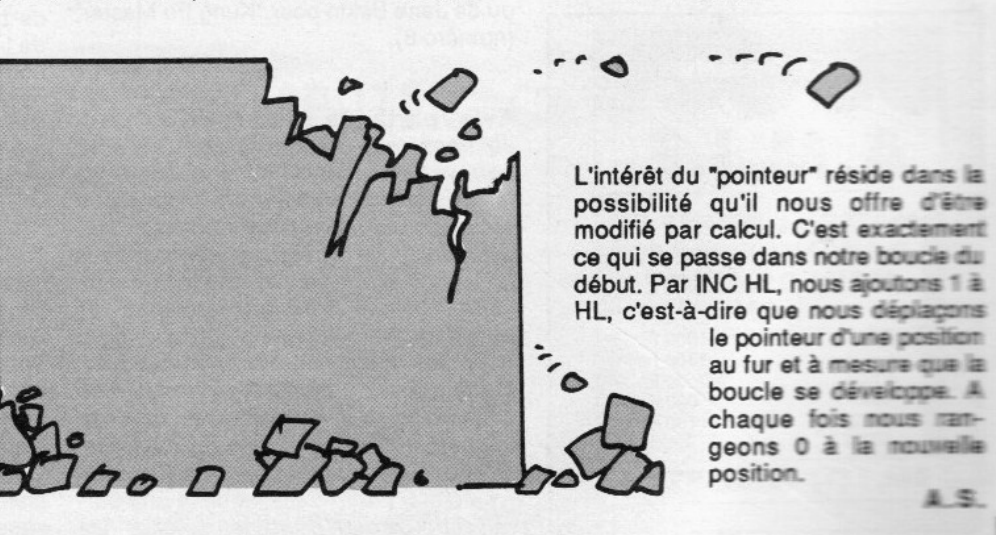
```
LD      HL,8800H          : chargement en valeur
                          :  absolue
LD      HL,CPT1           : chargement de
                          : l'équivalence de
                          : CPT1, après défini-
                          : tion CPT1 EQU 8800H
LD      HL,Z              : Z1 représente
                          : l'adresse calculée
                          : par le programme
                          : d'assemblage dans
                          : une séquence qui
                          : pourrait être la
                          :  suivante:
instruction JR SUIT1 (pour enjamber)
Z1      DEFB x
SUIT1 instruction
        instruction
```

Sitôt le registre double initialisé comme pointeur, on l'associe à quelque autre opération. Mettons que la valeur à gérer doive transiter par A, accumulateur.
Nous aurons :

```
LD      A,(HL)            : charger A à partir
                          : de l'octet pointé
                          : par HL
(on dit d'adresse indirecte HL)
LD      (HL),A            : charger l'octet
                          : pointé par HL à par-
                          : tir de A
```

Notez bien le formalisme de l'écriture :
le destinataire est toujours écrit en premier.
Pour bien montrer que HL fait office de pointeur, il est écrit entre parenthèses.
Il n'y a aucune obligation d'employer un pointeur, mais bien souvent c'est la solution qui permet de programmer de manière condensée et efficace.
Si HL est initialisé à 8800H, donc "pointe" sur 8800H, les écritures suivantes sont strictement équivalentes.

```
LD      A,(8800H)         : charger A à partir
                          : de l'octet d'adresse
                          : 8800H
LD      A,(HL)
LD      (8800H),A         : transférer dans
                          : l'octet d'adresse
                          : 8800H le
LD      (HL),A            : contenu de A
```



L'intérêt du "pointeur" réside dans la possibilité qu'il nous offre d'être modifié par calcul. C'est exactement ce qui se passe dans notre boucle du début. Par INC HL, nous ajoutons 1 à HL, c'est-à-dire que nous déplaçons le pointeur d'une position au fur et à mesure que la boucle se développe. A chaque fois nous rangeons 0 à la nouvelle position.

A.S.



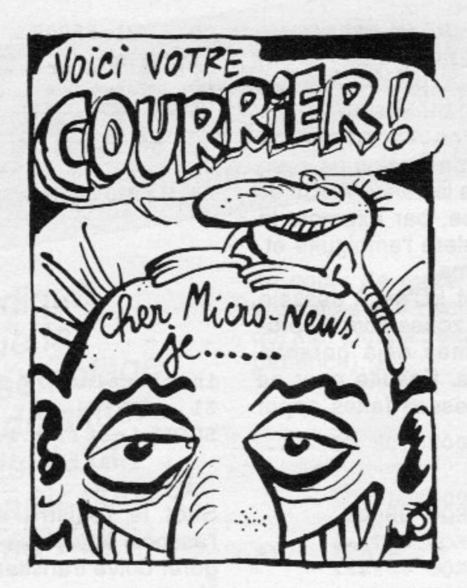
75 ans !
Bien qu'étant un pépé de 75 ans, je suis fou du MSX. Ma question est la suivante: comment faire avec mon 8235 pour passer des disquettes double face, comme sur le Sony HB700?

Tout d'abord toutes nos félicitations pour votre dynamisme et votre jeunesse d'esprit! Nous sommes fiers d'avoir des lecteurs de 7 à 77 ans! Hélas, il n'y a pas de truc pour pallier à votre problème, votre lecteur simple-face ne pouvant lire que des disquettes 360 K. Sachez quand même qu'il vous est possible d'équiper votre ordinateur d'un deuxième lecteur 720 K (avec son contrôleur) ou bien d'acquérir un Philips NMS 8245 qui, comme le Sony, est équipé d'un lecteur 720 K.

Soft-cards
Les soft-cards nécessitent-elles beaucoup de RAM, à savoir se comportent-elles comme des cartouches ou des cassettes? (David Pen, Landerneau)

Les soft-cards sont des mémoires mortes qui se comportent strictement comme des cartouches et sont donc compatibles avec tous les modèles d'ordinateurs MSX, y compris les 16 K de RAM. Elles nécessitent cependant un petit adaptateur sous forme de cartouche.

Nintendo sur Sega ?
J'aimerais savoir s'il existe une extension de mémoire pour utiliser les cartouches MSX2 sur MSX1. Est ce que les cartouches de la Nintendo peuvent s'intégrer sur la SEGA et quelle console me conseillez vous?
(Zoïde)
Les MSX 1 et 2 sont compatibles "vers



le haut". C'est à dire qu'un logiciel qui tournera sur MSX1 marchera (théoriquement) sur le 2, alors que l'inverse n'est pas vérifié. Impossible donc d'utiliser une cartouche spécifiquement conçue pour le MSX2, notamment pour des questions de circuit vidéo. De même, Sega et Nintendo sont deux consoles totalement incompatibles entre elles, car de conception différente. Le contraire eut été un comble pour les sœurs ennemies des consoles de jeux !

Pas content
Ce que j'attends d'un Micro News c'est de la micro, pas de ciné ni de disques etc... Faites attention, les petits nouveaux ont les dents longues!
(M. Thierry Parisy, Epernay)

Et pourquoi ne pas s'ouvrir au reste du monde? Les rubriques musique-ciné-BD s'orientent de toute façon vers la technique et la micro, comme avec l'interview de Art of Noise (numéro 7), ou de Jane Birkin pour "Kung Fu Master" (numéro 8).

Avis partagés
Je tiens tout d'abord à vous féliciter pour votre ascension dans le monde de la presse informatique. Je trouve que votre journal est relativement bien fait. Toutefois, j'ai quelques remarques à formuler: je ne trouve pas cette nouvelle formule très intéressante. Je m'explique: initialement prévue pour nous les MSXiens, votre revue s'est tranformée en un magazine standard où les articles se mélangent dans une certaine confusion. Je pense qu'il est possible de mettre une partie pour chaque type d'ordinateur dans laquelle on pourrait retrouver les news, les astuces, les listings.
(M. Loïc Le Blevec, Le Trait)

Excellente idée de parler d'Apple, d'Atari, d'Amiga puisque le MSX n'est pas négligé pour autant. De ranimer aussi quelque peu l'équipe d'Hebdogiciel qui, avec Micro VO également disparu, étaient les seuls journaux s'intéressant au lecteur et pas seulement aux profits tirés des annonces, comme ils le font tous maintenant.
(Docteur Joseph Brun, Nailloux)

Les avis sont toujours partagés mais la majorité de nos lecteurs sont très contents de la nouvelle formule du journal. L'actualité du MSX est loin de permettre de remplir 100 pages tous les mois, ou alors il faudrait être un mensuel qui sort une ou deux fois par an, comme l'un de nos confrères! La nouvelle formule nous paraît avoir de nombreux avantages: elle a sorti le MSX de son ghetto, elle permet de faire un journal viable, intéressant, varié et beaucoup plus luxueux. Le prix restant inchangé, le lecteur MSX est gagnant sur toute la ligne et il a enfin les tests de jeux avec les photos d'écrans en couleurs qu'il réclamait à cor et à cri. (La seule critique à l'époque d'ailleurs). De plus, l'heure n'est plus à la ségregation: comment un amateur de micro, quelle que soit sa machine, peut-il aujourd'hui ignorer les Atari et autres Commodore ?

Assembleur
Je voudrais savoir comment créer des programmes en assembleur Z80. A chaque fois l'ordinateur marque "syntax error". Faut il un programme spécial pour passer du Basic à l'assembleur?
(M. David Margerin)

Justement, ce programme qui permet de taper des listings en assembleur et de les transcrire en langage machine se nomme... un assembleur. Mis à part de rares execptions ou un Basic permet d'intégrer directement des mnémoniques dans un listing, vous aurez besoin d'un éditeur-assembleur en vente dans toutes les bonnes épiceries...

Hebdogiciel
De nombreux lecteurs, comme Frédéric Sarrobert de Thonon les Bains ou Sebastien Lissanagne de Paris, nous posent des questions sur Hebdogiciel. "Pourquoi l'HHHEBDO s'est-il arrêté ? Ont-ils perdu leur procès ? Le patron s'est-il tiré avec la caisse ? J'avais envoyé un listing sur X-07, pourriez-vous me le renvoyer ? etc."



Alors, premièrement une mise au point : nous avions annoncé dans le n°6 que des anciens d'Hebdogiciel sévissaient dans Micro News : Carali, Gasnot, Michaël, Laurent/Boris, Ben, Lindecker, etc. Tous ces oiseaux-là écrivent et dessinent encore dans Micro News, c'est vrai. (Ce qui en dit d'ailleurs long sur les facultés de tolérance du reste de l'équipe...) Mais ça s'arrête là ! ("Heureusement !" disent les autres).
Micro News n'essaie absolument pas de reproduire ou de continuer Hebdogiciel, même si les dessins de Carali donnent un air de famille, et il n'y a aucun des principaux responsables de l'Hebdo à Micro News. Nous ne pouvons donc rien faire pour retrouver des listings ou autres objets envoyés à l'Hebdo.
Afin d'essayer de répondre aux questions concernant l'arrêt de parution de l'Hebdo, nous sommes allés voir l'un des anciens responsables encore en circulation dans le métier, Michel Desangles, rédacteur en chef de ST Magazine. Voici, textuellement, ce qu'il nous a répondu : "Je prépare actuellement un long voyage en Chine et en Russie. Quant à ceux qui veulent savoir la vérité sur la disparition d'Hebdogiciel, je n'ai qu'un mot à leur dire. Comme dirait Papa Choron : qu'ils crèvent !".
Voilà, nous espèrons que les inconsolés de l'Hebdo seront amplement réconfortés par cette réponse franche, amicale et chaleureuse. (On aura noté, au passage, la connotation pro-soviétique évidente de la réponse de l'intéressé, preuve que le journal disparu était bien un repaire de bolchévistes).
Quant à nous, nous nous abstiendrons de donner des explications sur des événements auxquels nous n'avons pas pris part...

Images sur Amiga

Dans votre rubrique "Courrier des lecteurs", vous avez oublié de mentionner 'existence d'un digitaliseur d'image pour l'Amiga. Le résultat obtenu est pourtant bien supérieur à celui d'un Mac SE ou d'un ST. En effet, le digitaliseur utilise le mode HAM avec 4096 couleurs en simultané à l'écran. La qualité équivalente à celle d'une photo couleur.
(Le Défenseur des Amiga Opprimés)



Pauvre Amiga!
Après bien des déboires, voilà qu'il éprouve encore des difficultés à faire reconnaitre ses qualités.
La liste donnée dans le précédent numéro ne se voulait en aucun cas exhaustive et les capacités graphiques de votre chouchou ne sont plus à démontrer, même si la qualité photographique ne peut être atteinte que par un matériel spécialisé bien plus onéreux du type Quantel Paintbox. De bien coûteux joujoux...

Images digitalisées

J'ai un grave problème, je suis un fou des images digitalisées, mais aucun des mensuels informatiques ne parle de cet univers fantastique. Vous serait-il possible de nous indiquer les meilleurs micros, les logiciels, leur facilité d'emploi ? Je vous en supplie, faites quelque chose pour nous aider dans notre choix !
(Olivier Rolland, Le Mans)
Cher lecteur, par pitié ne commettez pas d'acte irréparable, la vie vaut la peine d'être vécue même sans digitalisation d'images immédiate ! Et avant de vous jeter à l'eau, reportez-vous aux pages 20, 21, 52, 53 de notre numéro 8, vous aurez déjà de nombreuses réponses à vos questions existentielles. Le dossier sur les images numériques est situé, dans ce numéro, en pages 32 et 33 et continuera dans les prochains Micro News.

Sale copieur

Je vous félicite pour votre magazine et je voudrais savoir s'il existe des copieurs sur MSX et si oui, lesquels ?
(Sans adresse)
Il n'existe pas, à notre connaissance, de copieur sur MSX et de toute façon... lisez donc les pages sur le piratage, vous qui ne signez pas votre lettre, gross filou-petit malin !

ABONNEZ-VOUS DÈS MAINTENANT A :



PROFITEZ VITE DE LA NOUVELLE FORMULE DE MICRO NEWS EN COMPLÉTANT DÈS MAINTENANT LE BULLETIN D'ABONNEMENT CI-DESSOUS !!!

Je m'abonne à **MICRO NEWS** pour :

- ☐ **6 numéros** et joins un chèque de **99 francs**
- ☐ **11 numéros** et joins un chèque de **175 francs**

A retourner à **MICRO NEWS** - 20, passage de la Bonne Graine 75011 Paris

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

....

Ville .... Code postal ....

POUR L'ÉTRANGER ET LES D.O.M. T.O.M.
6 numéros 179 francs
11 numéros 315 francs
UNIQUEMENT PAR MANDAT

CRAFTON & XUNK

Le tandem de l'année enfin sur MSX !

Grande nouvelle pour les fanas du MSX : le grand hit d'Ere Informatique vient d'être adapté sur leur standard favori ! Une traduction parfaitement fidèle de la version originale sur Amstrad : on retrouve la même finesse graphique, toutes les trouvailles de décor et d'animation,





et la même commodité de maniement... Si on peut parler de commodité avec ce drôle de système où il faut tenir le joystick de travers pour réussir à bien orienter les mouvements, la seule faiblesse de Crafton et Xunk à notre avis (que la version 2 ne corrige pas...) !
Mais tant pis : vous allez pouvoir vous acharner à séduire docteurs, savants et infirmiers, vous allez vous arracher les cheveux à concevoir les combinaisons les plus folles d'action, vous allez vous épuiser à pousser tous les meubles pour rechercher en dessous quelques trésors...
Beaux écrans, humour, action, déduction : Crafton et Xunk reste toujours comme le grand jeu d'aventure/arcade français. La transcription MSX nous vient du Japon (grave compromission avec l'étranger) : peu importe, elle est excellente !
(Disquette Ere Informatique pour MSX1/2).

J.M.M.



INSANITY FIGHT

Une référence en matière de réalisation

Le monde est quand même foutrement merveilleux. Alors qu'on imaginait que les comptes sciemment tapis au plus profond du secret banquaire étaient le seul apanage d'une tradition helvétique, par la même occasion fort méconnue des amateurs de logiciels, que voilà cette injuste lacune comblée à point nommé par l'arrivée d'une disquette de provenance transalpine. A l'instar d'une ribambelle de prédécesseurs, on se branchera l'auto-fire du joystick en balayant pathétiquement l'écran de myriades de missiles réduisant en emmental râpé l'ensemble des installations et des défenses ennemies, le tout de préférence sans se poser trop de questions.
Dernier fruit en date des multiples déclinaisons de Xevious, un peu comme quand on appuie encore sur un tube de lait concentré Nestlé espérant en expurger palpitamment les dernières gouttes du visqueux liquide, Insanity Fight semble pourtant à l'heure actuelle une référence en matière de réalisation.





ELITE

Commerce et militaria inter-galactique

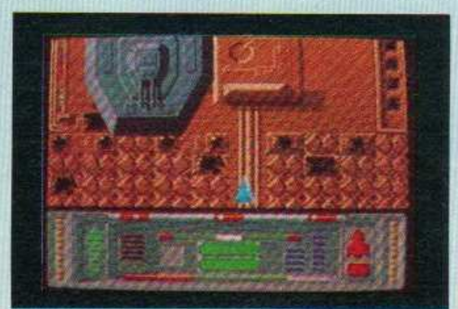
Voici l'adaptation sur MSX de Elite, ce jeu qui connu un grand succès sur les autres ordinateurs familiaux.
Vous êtes aux commandes du Cobra, un vaisseau spatial destiné avant tout au commerce et qui vous permet d'aller sur différentes planètes pour y mener différentes opérations commerciales.



L'argent obtenu lors de ces transactions permet d'améliorer le Cobra en y ajoutant des options.
D'autres vaisseaux croisent dans ces parages intergalactiques et, parmi eux, des pirates et des chasseurs de primes qui attaquent sans prévenir. A mesure que votre adresse au combat s'améliore et que vous détruisez un nombre croissant d'ennemis, votre grade de combattant s'améliore, passant de "Sans Danger" à "Moyen", "Compétent" et "Dangereux" pour finalement accéder au stade suprême et faire parmi de... vous l'avez devinez, l'Elite!
Ça parait très simple à lire comme ça, assis dans votre fauteuil, la mousse de votre bière humectant délicieusement vos lèvres jouvencelles (que ne ferions-nous pas, nous pôvres rédacteurs, pour nous attirer les grâces de nos charmants lecteurs...), mais une fois sur le tas (non, pas vous Madame), l'affaire est beaucoup plus corsée. Le commerce s'avère en effet moins simple qu'il n'en avait l'air puisqu'il est d'abord assez lent (voilà pourquoi les commerçants se plaignent toujours...), et même parfois risqué puisque des quidams mal intentionnés vous proposent des marchandises illégalles, armes et drogues, dont l'acquisition vous mettra hors-la-loi. Votre tête sera ainsi mise à prix, à la plus grande joie des équipages de police et des chasseurs de primes de tous acabits qui, une année lumière à la ronde, n'auront de cesse de vous abattre!
Voici donc un petit conseil judicieux qui vous permettra de garder votre tête sur vos épaules: essayez-donc d'abord les planètes de type industrie et agriculture, qui se complètent et ne sont pas trop éloignées l'une de l'autre, ce qui économisera du carburant. Méfiez-vous aussi de certaines planètes encore au stade féodal ou anarchique, qui ne devraient être approchées qu'avec de puissantes armes acquises en option et un haut grade de combattant. Le problème, c'est que ces planètes offrent des prix de vente plus bas que les autres, et que pour gagner il faut y aller!
L'arrivée sur les plate-formes des stations d'atterrissage n'est pas, non plus, un travail de tout repos et les vaisseaux que vous détruirez agrémenteront rapidement le paysage, vous plongeant dans la plus noire des furies.
Les autres vaisseaux sont facilement reconnaissables: les Vipers sont ceux de la police de l'espace, les Kraits, ceux des chasseurs de primes et les Fer-de-Lance ceux des pirates.
La musique du jeu n'est pas très sophistiquée mais les bruitages vous transporteront droit dans l'action: lasers cracheurs, alarmes, explosions et déflagrations sont au rendez-vous!
Soyez-y aussi en jouant à Elite, vous ne devriez pas le regretter!
(Cassette/Disquette Firebird pour MSX1).

M.S/J-M B

Musique d'un réalisme fougueux, graphisme high-tech, scrolling d'une célérité qu'on aurait difficilement soupconné des Suisses. Tout contribue à faire de cette perle programmatoire une indécente exposition de talents devant



laquelle on s'extasiera en préambule à un dithyrambique étalage de louanges ébétées.
Qu'Insanity Fight soit totalement injouable (à tel point qu'il est souvent difficile de donner une raison à une destruction inopinée de son vaisseau) tiendra selon les amateurs de l'accessoire remarque d'un empêcheur de tirer en rond...
(Disquette Microdeal pour Amiga).

F.C.

MASK 2

Alerte au QG de l'organisation Mask !

Alerte au QG de l'organisation MASK ! Pas pour rien : juste avant une conférence mondiale sur la paix, le Président a été enlevé... Son absence à la conférence risque d'être très mal interprétée, et ses adversaires ont la gâchette atomique facile !
Dès lors, tout se passe comme dans Mission Impossible. Première étape : vous sélectionnez les quatre membres de votre équipe, en fonction de leur spécialité, et le véhicule que chacun utilisera. Deuxième étape : traversée périlleuse du désert jusqu'à la base de l'organisation VENOM, qui a enlevé le Président. Troisième étape : exploration sauvage de la base et libération du Président. Quatrième et dernière étape : mission complémentaire dans la jungle où VENOM s'est emparé d'un rubis qui peut détruire le monde...

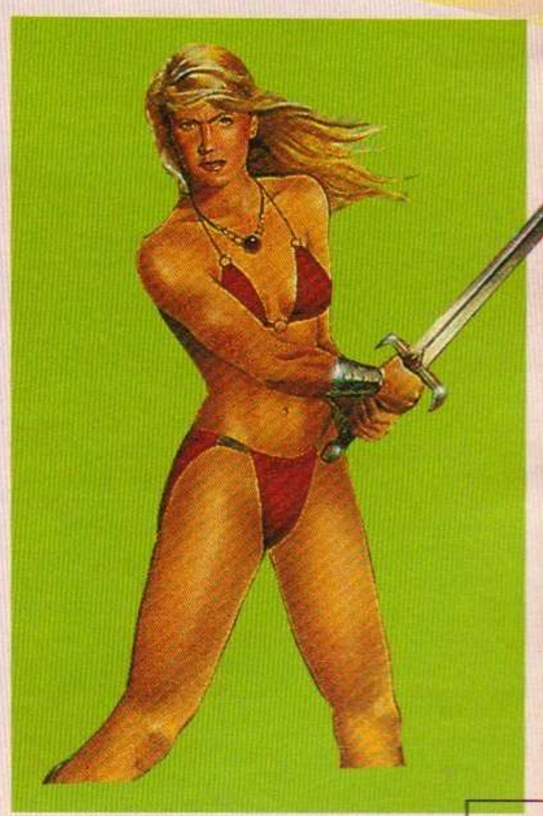
Pas de doute, il y a de quoi faire ! La mission mêle jeu d'action et jeu d'aventure. Par exemple, dans le désert, il faut essayer d'éviter les roquettes tirées depuis la base. Mais si, malgré votre diabolique habileté, un véhicule est quand même touché, vous pouvez trouver une trousse à outils dans les environs. En cherchant bien. Et en imaginant une petite astuce pour pouvoir les atteindre... MASK fourmille ainsi de "trucs" à découvrir, souvent difficiles mais toujours logiques. Le plus important est en fait de choisir toujours le bon véhicule et le bon équipier au moment approprié. Nous vous conseillons particulièrement le "Rhino", très robuste, et qui peut démolir les obstacles comme un bulldozer. Pratique !
La version MSX est graphiquement très soignée, et l'humour se mèle à des vues impressionnantes de la base et des appareils ennemis. Le bruitage est par contre des plus primaires... Sans importance ! MASK est un défi passionnant, et la victoire semble toujours accessible...puis s'éloigne ! Autre bon point : la règle est résumée sous forme de bande dessinée, et donne bien l'ambiance de la mission.
(Cassette Gremlin pour MSX).
J.M.M.





Laissez-vous capturer !

La notion de sexe faible me fait rire depuis très longtemps : non contentes de nous donner la vie et le sein, nos délicieuses compagnes font souvent preuve d'une force de caractère que les plus machos d'entre nous feraient bien de ne pas sous-estimer. "Mais que se passe-t-il ?", se récrit le lecteur commençant à se demander s'il n'a pas acheté le dernier Cosmo. "A moins que Simone de Beauvoir n'écrive dans Micro News ?" Tsss, c'est que vous ne connaissez pas encore "la légende des Amazones", un soft de Mastertronic. Le sujet en est très simple : à l'aide de votre peau de bête (non, elle ne l'enlève pas !) et armée - en plus des accessoires rebondis que lui a fourni la nature - d'une massue. Tandis qu'elle évolue dans un décor de forêt des premiers âges, une autre de ses semblables ne tarde pas à montrer le bout de son minois : le combat s'engage. La musique et les bruitages sont de très bonne facture, et si l'on regrette un peu de ne pas pouvoir jouer à deux, les mouvements d'attaque sont assez variés. Un bon jeu, original qui plus est.
(Cassette Mastertronic pour Commodore 64/128).
E.E.





PETITES ANNONCES GRATUITES

VENTES

Cause double emploi, nous vendons **TO16 PC jamais servi**, sous garantie. Ecran couleur, carte vidéo multi-modes, 1 lecteur DF-DD. Docs, Dos Manager, jeux originaux. 5990 F. 43.38.32.32. De 10h à 19h.

Vds **moniteur couleur pro F.14** neuf, av. doc et schéma + **TRS 80** + **Tandy** + **MSX1** + **jeu échecs Sirus** + doc + claviers mécaniques prof. André Cheyrouse 60.14.55.63. ap. 18h. WE tte la journée.

Vds **MO5** avec extension Jane + lect. K7 + crayon optique + moniteur + cube Basic + 2 joysticks. 3000F. Alain Prunier 40.37.49.25.

Echange ou vends cartouches pour consoles **Sega** : Space Harrier, F16 Fighter, Quartet, Wonder Boy, Gangster Town.... Tél. 16/23.96.02.07 après 18 h, Nicolas.

Vds **NMS 8255** 2 drives 720K + super cartouches (l'Oiseau de Feu, Metal Gear, Nemesis 2, Maze of Galious) + programmes + doc. Garantie 7 mois. 4000F à débattre. François-Georges Cloutier 39.58.55.25.

Vds deux **ZX81** +32 K en état + livre 600F à débattre. Tél. 60.63.45.40 après 17 h ou écrire à M. MALDEREZ 33 rue de Sancerre 77176 Savigny Le Temple.

Vds moniteur monochrome **Philips BM7502**, taille 31 cm, très bon état, + livre + 2 câbles + manuel. 900F. Frédéric 43.87.20.35. de 17h30 à 20h30.

Vds **Commodore 128** + lect. 1570 + lect K7 + **MPS 801** + Tool 64 + doc 64, 128, CPM. 5500F. Frank 16/61.02.99.00.

Vds Cartouche **Eddy 2** + **Track Ball MSX** et manuel, état neuf 350F. Alexandre Fauret 49.72.40.50. ap. 19h.

Vds originaux disks 5 pouces pour **TO8 et TO9+** de 80 à 120F suivant le jeu. Création d'un journal de P.A. pour tous les ordinateurs. Prix intéressant. Documentation gratuite ce mois-ci. Guillaume TURPIN 18 rue de la Cave de Chatenoy 77132 LARCHANT. Té. 64.28.23.19.

Vds **moniteur mono vert** (entrées composite et TTL). Neuf 500 F. Interface péritel UHF CGV PHS 60 200 F. Damien Sire 60.17.83.63. le soir ou week-end.

Vds **Apple IIc** tbe + moniteur mono + souris + joystick. Tél. 16/91.63.07.28. ap. 19h.

Vds imprimante **Philips VW0010** 40 col. + ruban encreur neuf + rouleau papier neuf + notices + embal. d'origine + synthétiseur vocal complet en français, le tout pour MSX et en très bon état. Prix 700F. Franck Heran 24 rés. les Sorbiers 14610 Thaon. 16/31.80.07.31.

Vds **TO8** coul. + souris 4500F + lect. K7 + crayon optique 400F + bureau 1250F + socle monit. et trait. text. M. Thivet 16/26.03.14.13. ap. 18h.

Vds **Atari VCS 2600** + 6 jeux + 2 joysticks 500F. Joël Flouard 69.04.96.57.

Vds **VG 8235** + moniteur monochrome + cartouches + 10 disks + manette, le tout en très bon état 3000F à débattre. Thomas Baston 16 rue des Huilliers 57220 Boulay 16/87.79.29.15.

Vds jeux sur disk pour **C64**, Zaxxon 120F, Pitstop 2 135F, Fly Simulator 2 400F, Revues 180F + cartouches Avenger, Omega Race, Space Action, Lazarian, 100F les 4. Jean-Philippe BELGY 16/74.21.15.67. ap. 12h.

Vds **VG5000** + manettes + interface + 6 K7 jeux + livre 700F. Jeu vidéo + 4 K7 500F. Frédéric PEREZ 16/55.24.52.67.

Vds **IBM PC 640 K** + 2 lecteurs + Carte multifonctions + manuels + imprimante, le tout 6000 F. Thierry Cumps 16/58.76.08.97. poste16 heures bureau.

Vds **EXL 100** + EXEL Mémoire + EXEL Drums + magnétophone + manettes + 3 livres 990F. Philippe Van Mastrigt 108 av. du Maine 75014 PARIS 43.22.02.53.

Vds logiciels **TO8 et T09** diks 3,5 : Bob Morane Jungle 1, Sirius, SOS Space, Nitroglycérine, 90F pièce et Choplifter 170F. Nicolas DUWEZ 16/78.49.37.96.

Vds **Apple IIe** + drive + souris + 80 colonnes + moniteur + carte CPM 3500F. Alain Pawelski 16/82.50.67.95. ap. 15h.

Vds **Amiga 1000** 1 an 4500F. Vds **MSX1 Sony** + magnéto 1000F. Excellent état. Jean-Luc Taunay 43.26.66.72.

Vds **MSX2 HB-700** + câble magnéto 2500F. Xavier Schœttel 5 av. Emile Zola 31520 Ramonville 16/61.73.33.32.

Vds **Thomson TO8** + lecteur disks 3,5 + lecteur K7 + crayon optique + souris + câble péritel + livres . Le tout 3500F. Simon Phan 60.29.24.28.

Vds **Commodore 64** pal + interface péritel +lect. K7 + manette + 25 jeux originaux. Garanti 9 mois. 1800F. Jérôme Barneche 16/20.91.81.80.

Vds **Commodore 128** + adaptateur ttes télés + 2 manettes + lect. K7 + Lect. disk + livres. 5000F à débattre. Antoine Mussard 16/40.89.55.54.

Vds **Sony HB-700** (4/87) + nbx livres et revues 3000F. Imprimante **Sony PRN-MO9** (6/87) 2300F. Music Module (12/87) 500F. Vente séparée ou groupée. Tbe, emb. d'origine avec doc cause double emploi. Daniel Palouzié 39.88.09.25.

Vds **Amstrad CPC 6128** Couleur + 2 joysticks + lect. K7. garanti 9 mois 4500F. Diane Gras 42.07.44.74. ap. 19h.

Vds **écran monochrome** vert, moyenne résolution + support + cache anti-reflets. 900F. Frédéric 16/67.55.03.98. ap. 18h.

Vds **Amstrad CPC 6128** Couleur + 30 revues. Très bon état. 5000F à débattre. David Valcre 45.31.98.09.

Vds imprimante **Philips NMS 1421** + disquette MSX-DOS + cartouche Road Fighter + MUE. Faire offre. Michel Moles 16/65.35.77.90. de 21h à 22h30.

Vds **Apple IIc** 384K + moniteur + souris + écran 5800F. Imprimante Image Writer 5000F. Chargeur feuille à feuille 1300F. Jorge Lopez 43.57.67.30.

Vds **Apple IIGS** 512K + écran mono. + lect. disks 3,5 + souris 8000F. Emmanuel Kergall 16/78.51.88.92. (Lyon)

Vds **Adam** + imprimante + console CBS + cartouches, cause double emploi 1500F... + cadeau 2ème console CBS. Fabrice FORGET 34.69.85.77. ap. 19h.

Vds **Philips MSX VG 8020** + moniteur monochrome + lect. K7 + câbles + nombreux manuels, état neuf, le tout 1500F. Eliseo Bermejo 69.24.60.62.

Vds **Apple IIe** + écran vert + drive + carte d'imprimante + documents 2950F. Le soir au 42.04.24.49.

Vds **Commodore 128/64** + lect. disk 1571 + lect. K7 1530 + 2 joysticks + digitalisateur vidéo 6500F à débattre. Raphaël Cousinou 49.00.19.05. (répondeur).

Vds **Commodore 64** + péritel + lect. disk 1541 + 2 joysticks + livre 2200F. Frédéric Klotz CCNS de Chanay 01420 Seyssel. 16/50.59.51.51.

Vds **MSX Canon V20** + lect. K7 + 2 joysticks + 18 cartouches (nemesis 2, the Maze of Galious, et.) + 5 jeux K7. Le tout 2000F. Martin Hebrard 16/25.49.91.15.

Vds **Console Sega** + 2 manettes + prise TV + 4 jeux (Hang-On, Teddy Boy, Commando, Choplifter). Neuf, emballage d'origine, le tout 900F. Jean-christophe 43.39.08.16.

Vds **Console CBS** + transfo + péritel + 2 joysticks + Super Roller + 9 cartouches. Le tout 1000F. Frédéric Corbeau 16/30.45.05.37.

Vds **Spectrum** en panne pour pièces détachées 300F. Adaptateur péritel 100F. adaptateur joysticks 150F. Euréka 100F. Ou le tout avec transfo 500F à débattre. 16/30.45.05.37 ap. 17h30.

Vds **cartouches MSX2** Rambo spécial 200F, Skramble Formation 250F, MSX1 Hyper Rally 130F, K7 Demonia 50F, Donkey Kong 30F, Livre clefs pour MSX 90F. Vente séparée ou le tout 700F. Jean-Philippe NERON 42.52.45.79.

Vds **MO6 Thomson 128K** + 13 logiciels compat. MO9 (Bleue, War, Vol Solo, Animatia, Yety, Eliminator, Karaté, FBI, Foot, Sortilège, PulsarIII, Scarfinger) + TABLO5 + revues + livres sur MO5. Le tout 1200F. Patrick Baudrey 16/44.57.57.78. ap. 19h.

Vds **Amstrad CPC 464 Couleur** + DD-1 + 50 originaux K7 et disks + crayon optique. Le tout pour 5000F avec un cadeau. Bertrand Chevallier 16/42.87.05.84. ap 17h.

Vds **Console CBS Coleco** + 9 cartouches (Venture, Lady bug, Omega Race, Subroc, Donkey Kong, Pepper II...) Le tout en excellent état. Valeur 3000F laissé 1400F. Demandez Samuel au 16/33.56.72.15 de 17h30 à 20h30.

Vds MSX **lect. disks Canon** 3,5 720K 1200F, imprimante VW0020 1000F, synthé SFK01 + clavier YK01 800F, Music Module 500F. Jean-Claude Leclerc Menipre 88380 Arches 16/29.32.70.21.

Vds **Imprimante Atari** 1029 toute neuve, cause double emploi. Pascal Mauri, 24240 Sigoules. 16/53.58.40.39.

Vds **Amstrad CPC 6128** + moniteur GT65 + adaptateur péritel MP2 + revues Pour 3000F. Demander Sylvain au 16/40.27.86.57 (le mercredi).

Vds livres pour **Spectrum** (pour tout savoir sur le Basic, sur l'Assembleur... Comment créer ses propres jeux d'aventure...) Valeur réelles + de 1500F ! Vendu le lot pour 500F ou au détail. Tél : 30.45.05.37.

Vds **MSX2 NMS 8250** + les Passagers du Vent + Metal Gear + Exerion + manette + nombreux listings. Le tout 4000F. Sebastien Desseaux 16/22.09.35.32.

Hep ! Je vends une console **Sega** + joystick + Pistolet + 7 cartouches dont Space Harrier, Zillion, Rocky, Fantasy Zone, Alex, Gangster Town, valeur réelle 2860F cédé à 2000F (pas de vente séparée). Thierry Lafaye 16/56.45.52.53.

Vds Console **Sega** + Wonder Boy + Choplifter + Zillion + revues. Le tout en très bon état pour le prix incroyable de 1000F au lieu de 1700F. Tristan Evrard 16/96.39.65.79.

Vds Vampire Killer 150F, Green Beret 75F, Dragon Attack 50F, antartic 1 100F, Hyper Olympic 2 100F, 737 Flight Simulator 50F, Bancogest 100F, Aackobase 200F ou le lot 750F. Alain Bourdier 64.59.83.57.

Vds Console **Sega** + 20 cart. + Segacard + Light Phaser + plusieurs joysticks. Vds **Atari 130XE** + 1050. Toan Mai 48.29.79.88. ap. 18h.

Vds pour **Canon X07** extens. vidéo péritel 500F. Ordinateur de poche type **Casio FX802P** + imprimante integ. + interf. K7 + livres 690F. Thierry Liagre 39.49.07.02. ap. 18h30.

CHERCHE

Atari ST possédant utilitaires et jeux originaux cherche contacts France et Marseille. Cherche programmes Astrologie en français et Gestion familiale. Roland Halimi 6, rue Vincent Leblanc 13002 Marseille. 16/91.56.02.11.

Cherche **Sinclair QL** même en panne, petit prix. M. Meziane 2, rue Maurice Utrillo 92160 Antony. 42.37.06.03.

Cherche **imprimante 80 colonnes** couleur ou N. et B. maximum 1000F pour MSX2. Vivian Giraud 16/67.45.27.22.

Cherche **MSX2 Philips VG 8235** en bon état entre 1000F et 1300F et moniteur couleur entre 500F et 800F. Jérôme Saintagne 16/32.41.51.78.

Cherche périphériques et accessoires de tous genres même hors service pour **C64** et **C128**. Jean-Joseph Helmie 42.07.40.76.

Cherche trucs ou Astuces, jeux divers, manuels et programmes sur **TO8, TO8D, TO9, TO9+** et correspondance sérieuse avec quelqu'un qui s'y connait dans l'informatique sur TO8 et Thomson. Arnaud Roche 7 rue George Sand 92500 Rueil Malmaison 47.49.26.44.

Cherche Editeur Assembleur "ZEN" pour MSX. Pierre Turquier 16/43.85.06.28.

Cherche pour **Thomson TO8D** crayon optique à prix raisonnable. Sébastien 60.20.46.59.

Cherche imprimante **Sony PRN-MO9** pour sony HB700. Pascal Becker 16/74.96.23.82.



PETITES ANNONCES GRATUITES

Cherche **moniteur couleur VS0070** 1500F. Patrick Martinat 31 av. du Général de Gaulle 87350 Panazol.

Cherche **extension 64K** pour MSX, faire offre. René Jahier 16/38.58.36.08.

Cherche **lecteur disquettes MSX**. Pascal ou Jean-Pierre Vidal 16/79.84.04.03.

Cherche pour Apple II C imprimante Image-writer II + logiciels (jeux, traitement textes) + lecteur disque externe, le tout, ou morceau par morceau, à prix raisonnable. **JEREMY, tel 45 35 27 45 (ap18h). Paris 13eme.**

Recherche pour 464 lecteur DDI 1, imprimante **DMP**, adaptateur MP1, Scanner, etc. Et échange contre guitare electrique Aria laser neuve janvier 86. Base echange 1900 F pas par correspondance. **f.DIAN, 13 cave aux Fées 71140 Bourbon-Lancy.**

Cherche logiciels gestion de fichiers pour PCW 8512 et programme de mailing. Cherche documentation pour Polymail et Polyword. Faire offres à **R.ANDERSON, 12 rue Paul Sain 84000 Avignon.**

Cherche **CPC 6128 couleur** + imprimante. Faire offres au **38 33 43 94 (ap18h).** Boynes 45300.

Achète CPC 6128 couleur sous garanti et en bon état pour 3100 F. **Tel 42 00 72 70. Paris.**

Recherche Atari STF 520 ou 1040 couleur, programmes et logiciels, petit prix. Ecrire à M.SAUGEY, 22 rue des Deux Mares 77380 Combs-la-Ville, **ou tel 60 60 60 71 (urgent).**

Cherche Atari 1040 STF pas cher (3000 F max) si possible ss garantie ou en tbe. Demander Alain ou laisser message au **42 96 92 10 (ap20h). Région parisienne seulement.**

Achète moniteur couleur pour Atari 800 XL, et logiciel comptabilité. **Tel 35 85 10 26.**

Achète pour Atari 130 XE cable pour magnéto et lecteur disquettes, cartouches de jeux, joystick. M.MATRAT, 6 allée des Magnolias 71100 Chalon sur Saône. **Tel 85 41 22 18.**

Recherche moniteur couleur 1901 ou 1902 CBM (40 et 80 cols) + utilitaires. **Tel 43 50 47 34.**

Recherche programmes éducatifs sur C 64. Faire offres à Regis Soullié, 1 La Houblonnière Dommartin-les-Toul 54200 Toul.

Achète Amiga, moniteur couleur. Si possible extension mémoire, imprimante, Genlock et périphs. Contacter Stephane KRIEF, Montpellier. **Tel 67 55 34 43.**

Cherche Amiga 500, si possible avec logiciels, en état de fonctionnement, bas prix (moins de 3000 F). Ecrire à **W.LOPEZ, 5 rue St-Arthème 63000 Clermont-Ferrand.** Réponse assurée.

Cherche Amiga 500 ou 1000 + moniteur couleur 1081 (ou autre, 640 x 400) en bon état + logiciels (graphics). **Prix 5200 F (max). Tel 43 85 45 48 (Seng).**

Cherche caméra vidéo noir-et-blanc pour faire digitalisations sur Amiga. Francis MOUTHAUD, 13 rue des Hortensias 87100 Limoges. **Tel 55 37 78 73.**

Cherche lecteur externe connectable Apple II C avec cable. Faire offres à M.LENOEL 03140 Saint Germain de Salles. **Tel 70 56 83 43 (ap19h).**

Recherche imprimante Imagewriter II pour Apple II E et moniteur couleur. Ecrire à **Pascal HOUBRE, 26 boulevard Victor Hugo 25200 Montbeliard.**

Cherche moniteur couleur VS0070 1500F. Patrick Martinat 31 avenue du Général de Gaulle 87350 Panazol.

Cherche pour **Thomson TO8D** crayon optique à prix raisonnable. Sébastien: 60.20.46.59.

Cherche imprimante **Sony PRN-MO9** pour Sony HB700. Pascal Becker 16/ 74.96.23.82.

Mordu de Turbo-Pascal sur Pc cherche contacts pour échange de routines ou de programmes personnels. Même achat de très bonnes routines. **Henri RUCH, Clos du Moulin 6, CH-2741 Perrefitte (Suisse).**

ECHANGES

Echange ou vends cartouches de jeu pour console **Sega.** 1 Mega 130F. 2 Mega 180F. Jean Ablasou 30.74.54.14.

Echange jeux **Sega** : Out run, Black Belt contre Rocky, Wonder Boy, Space Harrier... Pierre Tulet 16/62.34.05.32.

Echange ou vends plus de 150 **Hebdogiciels**, nombreux **S.V.M.** Faire offre à Alain Macaigne B.P.20 93390 Clichy/Bois. 43.30.65.93.

LES PETITES ANNONCES GRATUITES

Vous désirez vendre, acheter, troquer, louer un ordinateur, un périphérique ou échanger un logiciel ?

Retournez le bon ci-dessous dûment rempli à **MICRO NEWS** - 20, passage de la Bonne-Graine 75011 Paris, au maximum 1 mois avant la date de sortie du journal et votre annonce sera, comme par miracle, publiée.

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

....

Téléphone .... Rubrique ....